NES-KE-FRA-★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Tecmo™

SOLOMON'S KEY™

INSTRUCTIONS

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of NINTENDO

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

TECMO™

SOLOMON'S KEY™

INSTRUCTIONS

○ ENGLISH ..... Page 4

△ FRANÇAIS ..... Page 18

□ NEDERLANDS ..... Pagina 32

English

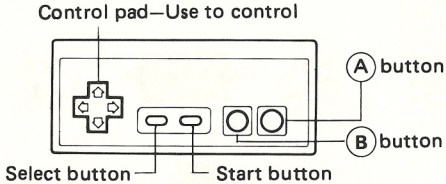
1. PROLOGUE

Long, long ago the world was in a state of chaos, where demons caused evil & tormented all. That changed when Solomon, a great king & magician, invented a magical formula which he wrote inside a secret book called "Solomon's Key". This book arrested and sealed away all evil demons into a constellation sign which was hidden. "Solomon's Key" restored light and peace to the world. Upon hearing this legend, a taoist monk searched for a long period of time to find "Solomon's Key". After locating the constellation sign, he discovers the "Key". Once in his grasp many dreadful demons were freed from the magical power of this book. The world was brought back to chaos and darkness. Everything on earth was now under control by the demons just like the pre-creation days. King Yutra from the fairyland called "Lyrac", ordered the wizard, Dana to restore order back to the world.
Dana accepted this mission and stepped into the forbidden land of the "Constellation Sign".

2. HOW TO OPERATE THE CONTROLLER

- NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

*** THIS GAME IS ONLY A(1) PLAYER GAME!**



●SELECT BUTTON

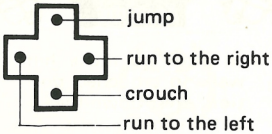
Not used.

●START BUTTON

Pressing this button starts the game. [Pause function] Pressing the start button during the game causes the game to be stopped temporarily. And pressing it again restarts the game.

OPERATION FOR DANA

● ✚ BUTTON

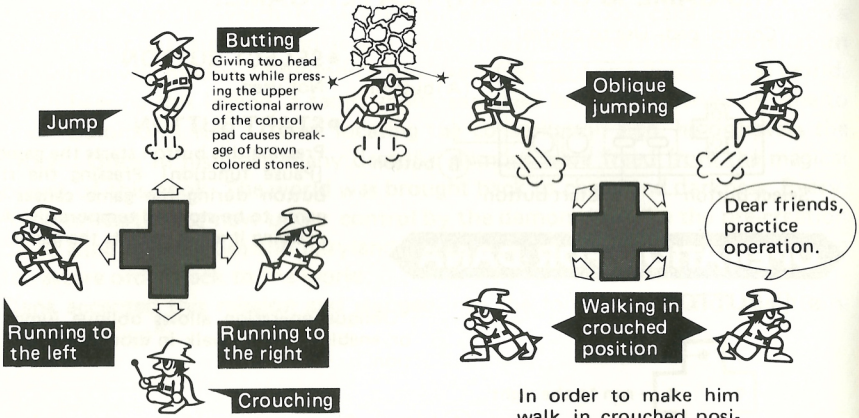


*Oblique operation allows oblique jump or enables him to walk in crouched position.

Ⓐ button Stone-appearing/disappearing magic used. (See page 7.)

Ⓑ button Fire-ball magic used. (See page 8.)

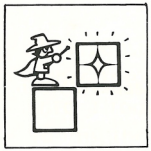
✚ BUTTON



In order to make him walk in crouched position, press down the button and move it obliquely.

A-BUTTON USED FOR STONE.....

This button permits the appearance and the disappearance of the brown colored stone. Whereas the white stones cannot be erased and no stone is allowed to appear at the point of demonic seal.



1. Usually a stone appears in front of Dana when you push the Ⓐ button.

2. When Dana crouches a stone appears or disappears below him when you push the Ⓐ button.

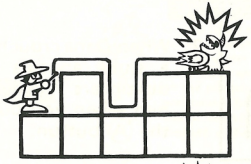
3. When jumping, a stone appears to your astonishment when you push the Ⓐ button.

* If you use the magic Ⓐ button on the burning fire called "Burn", the heating power available to Dana is weakened for a short period of time.

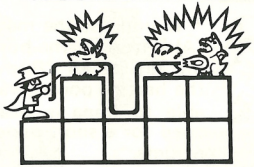
◀ The demonic seal makes the stone-appearing/disappearing magic Ⓐ button ineffective.

B- BUTTON (FIRE BALL MAGIC)

Pressing this Ⓑ button causes a holy fireball to be thrown. The enemy will be covered with flames and die.



* A fireball moves along stones. It disappears when it strikes against the enemy.



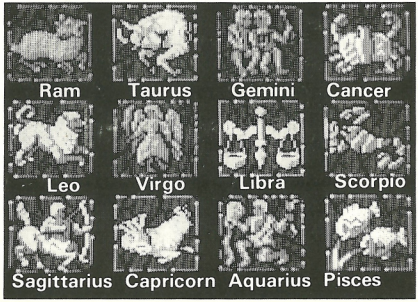
* A super fireball will burn-out every enemy in it's path.

* You can store fireballs by means of a jar called Mamda. But keep in mind that the capacity is limited by the length of a scroll in the upper corner on the right hand side. Think before you act!

3. HOW TO PLAY THE GAME

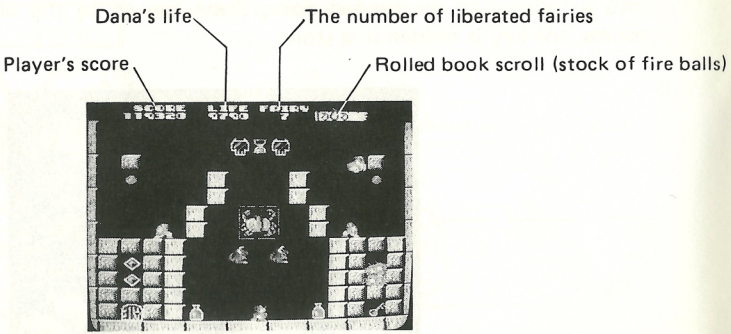
★ CLEARING METHOD

The constellation sign consists of 50 rooms which communicate with each other through doors. Obtaining a key allows a door to be opened. And going into a room with an opened door, Dana can go to the next room. In some rooms, the key is hidden in a stone.



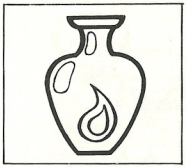
★ LIFE AND BONUS

You may think that all you have to do is to simply obtain Solomon's Key and go to play the next round? But there's no time to remain idle. You can see a character called "LIFE" on the upper part of the display screen? The "LIFE" displays refers to the remaining lives of Dana. The constellation sign is full of magical powers which absorbs Dana's life. Dana must succeed in order to free the fairies who will give you extra life and bonus!

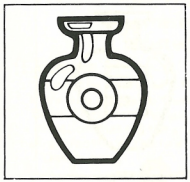


4. MAGIC ITEMS

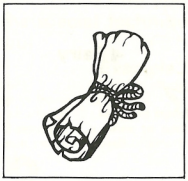
There are 12 kinds of items. You can see each kind of items from the beginning. Other kinds of items are hidden in stones. And special kinds of items reappear after being taken out and erased. The enemy should also have other special kinds of magical items as well!



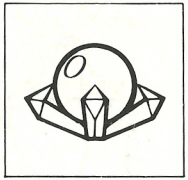
• Jar of Manda
There is a source of fireballs in a blue jar which can be stored on a scroll by taking it out. An orange jar is for super fireballs.



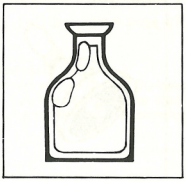
• Jar of Magadora
The next fireball is a super fireball. You can't get it without ruining an enemy.



• Scroll of Lyra
The magical power of a great taoist enables a scroll to be extended so that Dana can get one more fireball. In some cases, an enemy has this scroll.



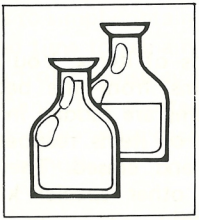
• Crystal of Rad
A blue crystal allows a fireball to reach a point half a block ahead and a red crystal lengthens the reach of a fireball by two blocks. An enemy might have a red one. Watch OUT!



• Medicine of Meltona
This medicine is contained in an orange jar and has the superb power of ruining Demons head and Saramandor in an instant!

• Hour glass of Norm

This hour glass belongs to a time merchant named Norm. The red hour glass performs the function of resetting Dana's life to 5,000 and the blue one to 10,000. You should not take the red one if Dana's life has surpassed 5,000.



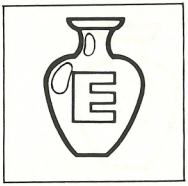
• Medicine of Edlem

This is a grey medicine put in a bottle and made from a special kind of herb planted on the hillside called Edlem, located to the north of the fairyland of Lyrac. A half-filled bottle has double power and a full bottle of this medicine is five times as powerful.

• Bell of Lyrac

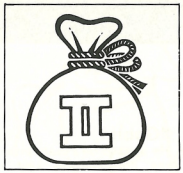
This bell is capable of calling fairies from the fairyland of Lyrac. If ten fairies are liberated, one more Dana becomes available. An enemy might have this bell, therefore beware!

◀ Fairy



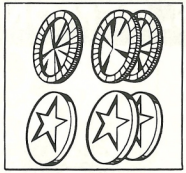
• Medicine of Mapros

This medicine is a present from an immortal hero named Mapros and it allows one more Dana's to be added.



• Treasure bags
There are eight kinds of treasure bags and Dana can get them ruining his enemies. The scores are 100, 200, 500, 1,000, 2,000, 5,000, 10,000 and 20,000, respectively.

• Jewels
There are three kinds of jewels. The scores are 500, 5,000 and 50,000, respectively.

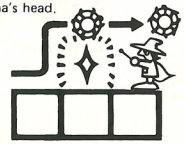


• Gold coins and silver coins
There are six kinds of gold and silver coins in all. The scores are 100, 200, 1,000, 2,000, 10,000 and 20,000, respectively.

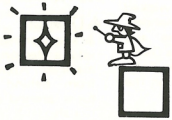
SECRETS 3 ULTRA-TECHNIQUES

There are a great number of techniques not introduced in this instruction manual. It's great fun to find your own unique techniques, isn't it? We will tell you some of the special techniques if you promise not to tell anyone else that we assisted you!

[Example 1]
(Changing the course of a fire ball)
If a fire ball comes to the stone in front of Dana, Dana can change the course of it's direction making the stone disappear. Losing a foothold, the fire ball will travel over Dana's head.



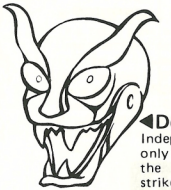
[Example 2]
(Remote stone appearing/reappearing magic)
Let Dana stand at the edge so as to allow a stone to appear or disappear one stone ahead of another.



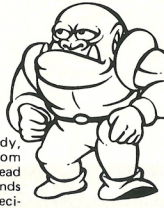
[Example 3]
(Countermeasure against Burning fire)
It is possible for Dana to stand at the edge of a stone with near burning fire.

5. DEMONS AMBUSHING DANA

▲Mirror of Camirror
This mirror leads to the world of death. Some demons appear through this mirror.

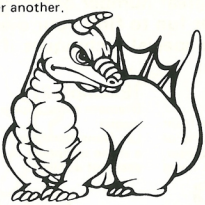


◀Demonshead
Independent of the body, only his head has risen from the dead. If demonshead strikes a stone, he rebounds and disappears after a specified period of time. Demonsheads appear through the mirror one after another.



◀Goblin
He used to be a watchman of the constellation sign and has superhuman strength that he can break a stone with his bare hand with ease. Goblin continually chases Dana. You can drop Goblin to make him disappear.

◀Saramandor
A fire blower having been materialized by a wicked magic is called Saramandor. It comes near Dana and blows off fire towards Dana. Just like Demonsheads, Saramandor appears through the mirror of Camirror.



▲Dragon
A small animal was changed into a demon by a wicked magician. Approaching Dana from behind, it suddenly turns around and blows off fire also.

▲Gargoil
Its skin is as hard as a rock. If he finds his enemy in front of him, he shoots a fire ball which is capable of breaking a rock. Drop him to ruin him.

▲Ghost
The soul of a dead person has risen from the grave as a ghost. It only moves to the right or to the left. When a Ghost strikes a stone, it is broken.

▲ Neul
It is half Ghost and half bat. It moves vertically and always watches Dana.

▲ Panel monster
It is the head of a giant which is almost petrified. It does nothing except blow off fireballs one after the other.

◀ Sparkling ball
Its second name is lightblitz. It moves along stones and comes near Dana before he is aware of its presence, and danger.

◀ Burns
Burns are flames burning with cursed oil. Erase a stone under Burns so as to drop and ruin the Burns.

6. EPILOGUE

The constellation signs are full of mysteries. Follow some of them here, listed below.

Fairyland

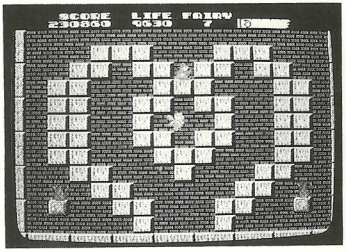
A rumor says that the fairlyland is attacked by demons and that the fairies ask for help. Be sure to find and help these fairies.

Mystery of Solomon's Key

It is said that two pages for "Time Conjuration" and "Space conjuration" were torn away and are presumed missing. If these two pages are ever combined, they will produce a powerful magic, thus exerting an incredible influence upon the games final result! We hope you will experience many magical mysteries. Solomon's Seal will surely guide Dana to these two pages.

The princess of all the fairies

The daughter of the king Yutra is said to be imprisoned somewhere in the constellation sign. Her name is Lihita. According to an ancient legend, the miracle of her release someday will cause the world to be full of fairies. If depends on you whether you will get wonderful results. The mysterious trip of Dana has just begun to unfold, please enjoy!



7. GAME DEVIATION VALUE (G.D.V.)

Your game deviation value is displayed on the screen when the game is either over, or you finish the game to its end. This method of evaluation is epoch-making in that your abilities are properly analyzed and synthetically computed. Ability estimation in terms of only score has fallen behind the times. G.D.V. permits simultaneous estimation of various techniques besides contemporary scores.

What on earth is the ultimate game deviation value? How about you? Do you understand this advanced concept?

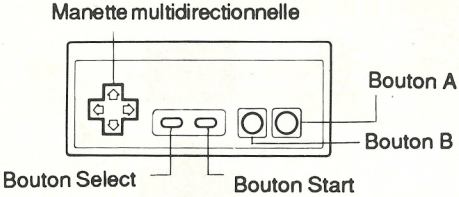
This instruction manual does not explain everything about "Solomon's Key". It leaves much to be devised by you. Try to find your own creative techniques to get a high deviation value. There is no alternative but to make every effort in order to,get satisfactory results. We hope you will succeed.

1. PROLOGUE

Il y a bien longtemps de cela, le monde n'était qu'un terrible chaos, dominé par des démons, sources de misères et de tourments universels. Tout changea quand Solomon, un grand roi, magicien au demeurant, inventa une formule magique inscrite dans un livre secret intitulé «Solomon's Key» (La Clé de Solomon). Ce livre mit fin aux agissements des démons maléfiques qui furent enfermés dans un signe de constellation caché. Grâce à «Solomon's Key», le monde retrouva la paix et la clarté. Ayant entendu parler de cette légende, un moine taoïste chercha «Solomon's Key» pendant bien longtemps. Ayant trouvé le signe de constellation, il découvrit la «Clé» dont il s'empara. Alors, bien des démons redoutables se libérèrent du pouvoir magique de ce livre. Le monde retomba sous l'emprise du chaos et des ténèbres. Toute chose sur terre était à nouveau sous la domination des démons, tout comme avant la création. Le roi Yutra, du pays enchanté de «Lyrac», ordonna à Dana, un magicien, de rétablir l'ordre sur terre.
Dana accepta cette mission et pénétra dans le territoire interdit du «Signe de Constellation».

2. MODE D'UTILISATION DE LA MANETTE

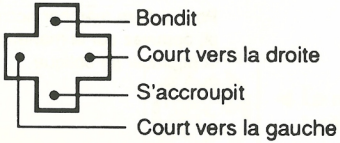
* ELEMENTS DE LA MANETTE ET INSTRUCTIONS D'UTILISATION
* **CE JEU N'ACCEPTE QU'UN SEUL JOUEUR !**



* Manette multidirectionnelle sert à contrôler les déplacements

UTILISATION POUR DANA

● ✠ Manette multidirectionnelle

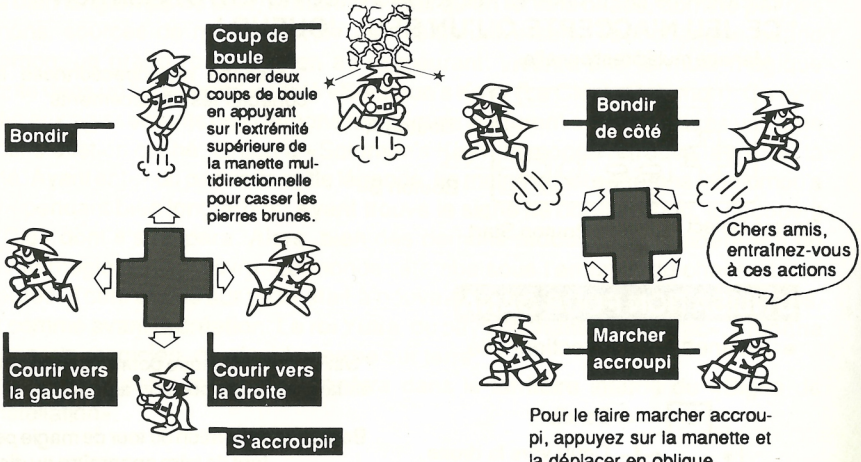


*Utilisation en oblique pour des bonds de côté ou la marche en position accroupie.

Bouton A Utilisation du tour de magie permettant de faire apparaître ou disparaître une pierre (voir page 21)

Bouton B Utilisation de la boule de feu magique (voir page 22).

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE



Pour le faire marcher accroupi, appuyez sur la manette et la déplacer en oblique.

UTILISATION DU BOUTON A POUR LA PIERRE...

Ce bouton permet de faire apparaître et disparaître la pierre de couleur brune. Toutefois, les pierres blanches ne peuvent pas être effacées et aucune pierre ne peut apparaître en présence de la marque du démon.

1. En général, une pierre apparaît devant Dana quand vous appuyez sur le bouton A.

2. Quand Dana s'accroupit, une pierre apparaît ou disparaît en dessous de lui quand vous appuyez sur le bouton A.

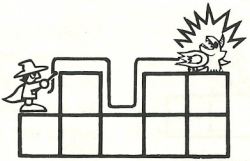
3. Quand il saute , une pierre apparaît à votre grande surprise lorsque vous appuyez sur le bouton A.

* Si vous utilisez le bouton magique A sur le feu nommé «Burn», la puissance thermique dont dispose Dana est diminuée pendant une courte période de temps.

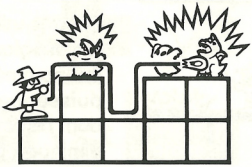
◀ La marque du démon rend inefficace l'utilisation du bouton A pour faire apparaître ou disparaître les pierres.

BOUTON B (BOULE DE FEU MAGIQUE)

En appuyant sur le bouton B, vous provoquez l'envoi d'une boule de feu sacrée. L'ennemi sera englouti par les flammes et sera anéanti.



Une boule de feu roule le long des pierres. Elle disparaît quand elle frappe un ennemi.



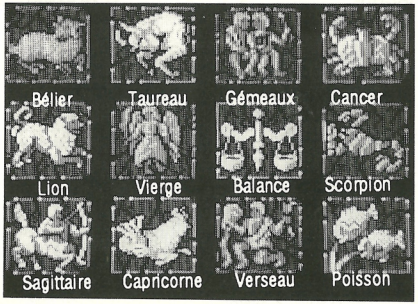
Une super boule de feu réduira en cendres tous les ennemis sur son passage.

Vous pouvez stocker des boules de feu dans une outre appelée Manda. Mais n'oubliez pas que la capacité est limitée par la longueur d'un parchemin situé dans l'angle supérieur droit de l'écran. Réfléchissez avant d'agir !

3. COMMENT JOUER

* METHODE DE PASSAGE

Le signe de constellation se compose de 50 salles communiquant au moyen de portes. En obtenant une clé, il est possible d'ouvrir une porte. En allant dans une salle dont la porte est ouverte, Dana peut passer à la salle suivante. Dans certaines salles, la clé est cachée dans une pierre.



* VIE ET BONUS

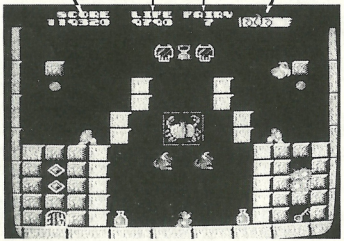
Vous pouvez penser que tout ce que vous avez à faire est d'obtenir le Clé de Salomon et de passer à l'étape suivante ! Mais vous n'allez pas rester inactif un seul instant. Ne voyez-vous pas, en haut de l'écran d'affichage, un emplacement appelé «VIE» (LIFE) ? Cette indication donne le nombre de vies qu'il reste à Dana. Le signe de constellation est plein de pouvoirs magiques qui diminuent la longévité de Dana. Dana doit réussir à délivrer des fées qui lui donneront des vies supplémentaires et des primes !

Vie de Dana

Nombre de fées délivrées

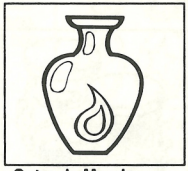
Points marqués par le joueur.

Rouleau de parchemin (stock de boules de feu).



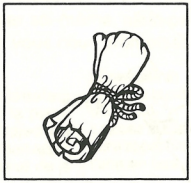
4. OBJETS MAGIQUES

Il y a 12 sortes d'objets. Vous pouvez voir chaque sorte d'objets dès le commencement de la partie. D'autres sortes d'objets sont cachés dans des pierres, et certaines réapparaissent après avoir été pris et effacés. Les ennemis devraient eux aussi disposer de certaines sortes d'objets magiques.

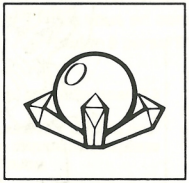


• Outre de Manda
Il existe une source de boules de feu dans une outre bleue qui peut être prise puis conservée sur un rouleau de parchemin. Une outre orange correspond aux super boules.

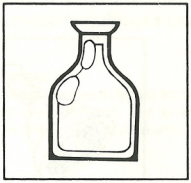
• Outre de Magadora
La boule de feu suivante est une super boule. Pour l'obtenir, il vous faut détruire un ennemi.



• Parchemin de Lyra
Le pouvoir magique d'un grand taoïste permet de dérouler un parchemin afin que Dana obtienne une boule de feu supplémentaire. Mais dans certains cas, c'est l'ennemi qui détient le rouleau de parchemin.

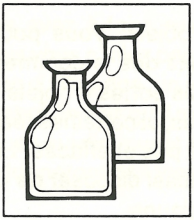


• Boule de cristal de Rad
Une boule bleue permet à une boule de feu d'atteindre un point un demi bloc plus loin, tandis qu'une boule rouge augmente la portée d'une boule de feu de deux blocs. Un ennemi pourrait avoir une boule rouge. ATTENTION !



• Potion de Meltona
Ce médicament est enfermé dans une bouteille orange et détient un pouvoir formidable : celui de démolir la tête des Démons et Saramandor en un clin d'oeil !

• Sablier de Norm
Ce sablier appartient à un marchand de temps appelé Norm. Le sablier rouge permet de remettre la valeur de vie de Dana à 5.000, et le bleu à 10.000. Vous ne devez pas prendre le sablier rouge si la vie de Dana a dépassé le nombre 5.000.

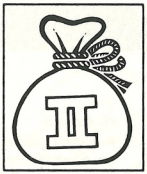


• Potion d'Edlem
Il s'agit d'un médicament de couleur grise placé dans une bouteille. Il est composé d'une herbe spéciale que l'on trouve sur le flanc d'une colline appelée Edlem située au nord du pays magique de Lyrac. Une bouteille à moitié pleine a une puissance double, une bouteille pleine de ce médicament est cinq fois plus puissante.

• Cloche de Lyrac
Cette cloche sert à appeler les fées du pays magique de Lyrac. Un Dana supplémentaire devient disponible si dix fées sont délivrées. Un ennemi pourrait avoir cette cloche, aussi méfiez-vous !

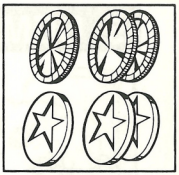
◄ Fee

• Potion de Mapros
Cette potion est le cadeau d'un héros immortel appelé Mapros. Elle a le pouvoir de procurer un Dana supplémentaire.



• Sacs au trésor
Il y a huit sortes de trésors dont Dana peut s'emparer en détruisant ses ennemis. Leurs valeurs sont respectivement de 100, 200, 500, 1.000, 2.000, 5.000, 10.000 et 20.000 points."

• Bijoux
Il y a trois sortes de bijoux. Leurs valeurs sont respectivement de 500, 5.000 et 50.000 points.



• Pièces d'or et d'argent
Il y a six sortes de pièces d'or et d'argent en tout. Leurs valeurs sont de 100, 200, 1.000, 2.000 10.000 et 20.000 respectivement.

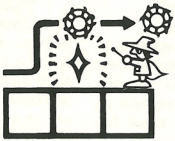
SECRET 3 SUPER-TECHNIQUES

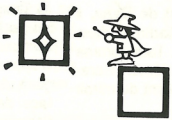
Beaucoup de techniques ne sont pas décrites dans ce manuel. C'est bien plus amusant de les découvrir par soi-même, n'est-ce-pas ? Nous vous en communiquons quelques unes à conditions que vous nous promettiez de n'en parler à personne !

(Exemple 1)
(Changer la trajectoire d'une boule de feu)
Si une boule de feu arrive sur la pierre devant Dana, il peut modifier sa trajectoire en la faisant disparaître. Perdant son appui au sol, la boule passera au-dessus de la tête de Dana.

(Exemple 2)
(Tour de la pierre qui apparaît/disparaît à distance)
Laissez Dana se tenir tout au bord pour faire apparaître ou disparaître une pierre l'une en face de l'autre.

(Exemple 3)
(Contre-mesures à l'égard d'un Burn)
Dana peut se tenir sur le rebord d'une pierre près d'un Burn.





5. DEMONS EN EMBUSCADE

▲ Miroir de Camirror
Ce miroir vous conduit dans le monde de la mort. Quelques démons sortent de ce miroir.

◀ Tête de démon
Détachée de son corps, seule la tête est sortie du pays des morts. Si tête de démon heurte une pierre, elle rebondit et disparaît au bout d'un temps déterminé. Les têtes de démon sortent du miroir les unes après les autres.

◀ Goblin
Autrefois gardien du signe de constellation, sa force est restée surhumaine au point qu'il peut facilement briser une pierre à main nue. Goblin n'arrête pas de poursuivre Dana. Vous pouvez faire tomber Goblin pour qu'il disparaisse.

◀ Saramandor
Un cracheur de flammes matérialisé par un mauvais tour de magie s'appelle un Saramandor.
S'approchant de Dana, il crache des flammes dans sa direction. Tout comme les Têtes de démon, Saramandor provient du miroir de Camirror.

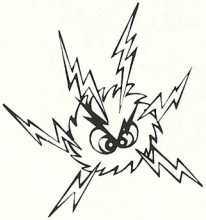
▲ Dragon
Un petit animal fut transformé en démon par un méchant magicien. S'approchant de Dana par derrière, il se met brusquement en face de lui et crache aussi des flammes.

▲ Gargoil
Sa peau est aussi dure que de la roche. S'il trouve un adversaire en face de lui, il lance une boule de feu pouvant briser un roc. Faites le tomber pour le détruire.

▲ Fantôme
L'âme d'un défunt est sortie de la tombe sous forme de fantôme. Un fantôme ne se déplace qu'à droite ou à gauche ; il se casse en heurtant une pierre.

▲ Neul
Mi-fantôme et mi-chauve-souris, il se déplace verticalement et surveille constamment Dana.

▲ Monstre sur panneau
C'est une tête de géant presque pétrifiée. Elle ne fait rien d'autre que de cracher sans arrêt des boules de feu.



◄ Boule étincelante
alias éclair de lumière, se déplace le long des pierres et s'approche de Dana avant que ce dernier ne se rende compte de sa présence et du danger.

◄ Burns
Les Burns sont des flammes imprégnées d'une huile maudite. Effacez une pierre sous les Burns pour les faire tomber et les détruire.

6. EPILOGUE

Les signes des constellations sont remplis de mystères. Prenez connaissance de certains d'entre eux, ci-après.

Pays magique

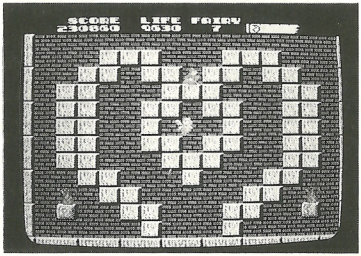
Selon une rumeur, le pays magique est attaqué par des démons et les fées demandent de l'aide. Veillez à trouver les fées et à leur porter secours.

Le mystère de «Solomon's Key»

On dit que deux pages parlant de la «Conjuration du Temps» et de la «Conjuration de l'Espace» ont été déchirées et seraient perdues. Si ces deux pages étaient réunies, elles fourniraient un immense pouvoir magique d'une influence incroyable sur le résultat final du jeu ! Nous espérons que vous subirez l'effet de nombreuses forces mystérieuses. Le Sceau de Salomon saura conduire Dana à la découverte de ces deux pages.

La princesse de toutes les fées

Lihita, la fille du roi Yutra, est signalée comme étant retenue prisonnière quelque part dans le signe de constellation. D'après une ancienne légende, sa délivrance miraculeuse un jour remplira de fées le monde. C'est à vous qu'il appartient d'obtenir de merveilleux résultats. Le mystérieux voyage de Dana ne fait que commencer, amusez-vous bien !



7. REPARTITION DES RESULTATS DU JEU

La répartition de vos résultats est affichée à l'écran quand le jeu est terminé, ou quand vous y avez mis fin. Cette méthode d'évaluation est une grande première, car elle analyse complètement et calcule de manière synthétique votre aptitude à ce jeu. Une estimation de l'aptitude reposant uniquement sur les points marqués est une chose du passé. La R.R.J. permet une évaluation simultanée des diverses techniques utilisées en plus des points marqués.

Quel est en réalité le meilleur résultat du jeu ?
Qu'en est-il pour vous ? Comprenez-vous ce concept avancé ?

Ce manuel d'instructions n'explique pas tout sur Solomon's Key.
Il vous laisse beaucoup à faire par vous-même. Essayez d'inventer vos propres techniques créatives pour atteindre un résultat élevé. Il n'y a pas d'autre méthode que celle de l'Effort pour obtenir des résultats satisfaisants. Nous vous souhaitons de réussir. Même si vous nous appelez pour obtenir des réponses, nous avons une régle qui est de ne pas dévoiler tous nos secrets... Vous devez développer vos talents par vous-même.

☐ Nederlands

1. PROLOOG

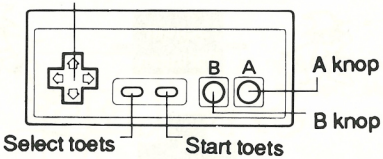
Heel lang geleden werd de wereld geregeerd door kwade demonen. Dit alles veranderde toen de grote koning en magier, Solomon, een grote magische spreuk verzon en deze omschreef in het boek «Solomon's Key».
Alle kwade demonen werden opgesloten in een geheim teken en dat werd verborgen. «Solomon's Key» bracht weer vrede op de aarde. Veel later hoorde een monnik van deze legende en ging hij op zoek naar «Solomon's Key». Nadat hij het teken vondt, vond hij ook het boek. Hij hielp de demonen te ontsnappen!
Er heerste weer chaos en duisternis in de wereld. Alles was voor niets geweest. Koning Yutra van het Engelenland, Lyrac, riep zijn tovenaar, Dana. Hij moest weer orde en vrede gaan brengen in de wereld. Op zoek naar het geheime teken!

2. HOE BEDIEN JE DE CONTROLLER

*** De Controller en bedieningsinstructies.**

*** DIT IS EEN (1) SPELERS SPEL!**

Vierpuntsdruktoets

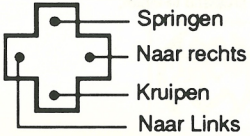


* SELECT toets
Wordt niet gebruikt.

* START toets
Druk hierop om te beginnen.
(Pauzetoets) Druk hierop om te pauzeren.

HOE BESTUUR JE DANA

*✥ Vierpuntsdruktoets

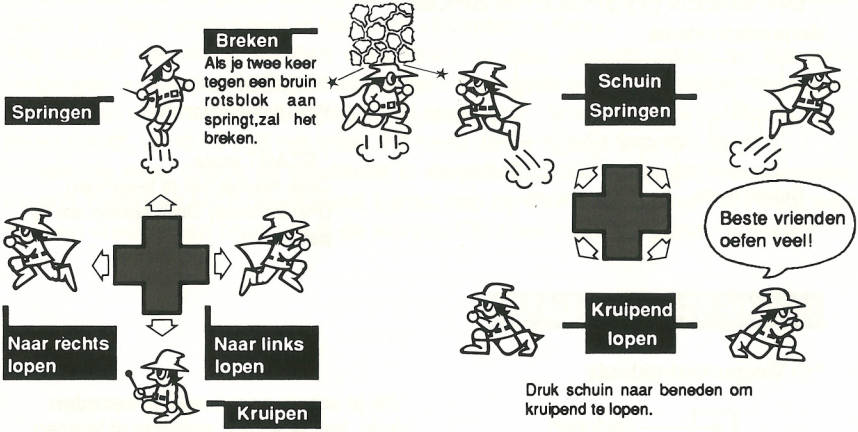


*Als je schuin naar boven of beneden drukt, kun je schuin springen of kruipen.

A knop Steen plaats/verdwijn truc. (Zie pagina 35.)

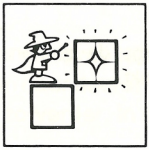
B knop Vuurbal truc (Zie pagina 36.)

VIERPUNTSDRUKTOETS



DE A KNOP GEBRUIK JE VOOR DE STEEN

Je kunt met deze knop de bruine steen laten verschijnen en verdwijnen. De witte steen kun je niet laten verdwijnen en bij het duivels teken kan geen steen worden geplaatst.



1. Als je op A drukt verschijnt er een steen voor Dana.

2. Als Dana kruipt en dan op A drukt verschijnt er een steen onder Dana.

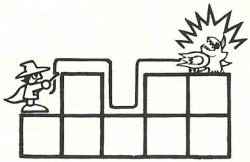
3. Als je springt en dan op A drukt, verschijnt er een steen in de lucht.

* Als je voor het vuur op de A knop drukt, is het vuur tijdelijk verdoofd en wordt Dana niet meer zo gewond van - het vuur.

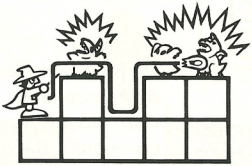
◄ Bij het duivelsteken kun je geen stenen laten verschijnen of verdwijnen.

DE B KNOP (VUURBAL TRUC)

Met de B knop kun je een heilige vuurbal gooien. De vijand gaat branden en wordt vernietigd.



* Een vuurbal beweegt langs de stenen. Hij verdwijnt als hij de vijand raakt.



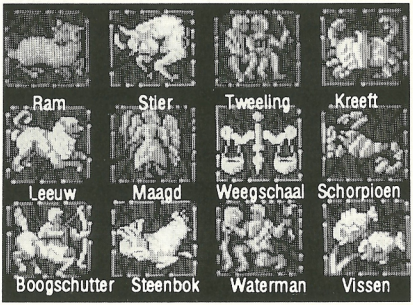
* Een super vuurbal verslaat alle vijanden op zijn pad.

* Je kunt de vuurballen in een speciale pot, genaamd Mamda, bewaren. Let er wel goed op dat je niet meer vuurballen kunt bewaren dan het papiertje rechtsboven lang is!

3. HOE SPEEL JE HET SPEL

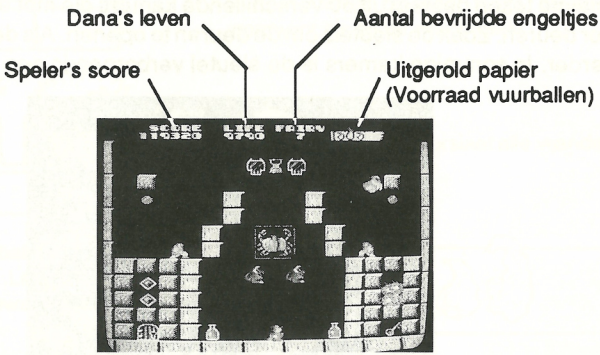
*** SPEL METHODE**

Het geheime teken bestaat uit 50 verschillende kamers die met elkaar zijn verbonden door deuren. Zoek de sleutels om de deuren te openen. Als de deur open is kun je zo verder. In sommige kamers is de sleutel verborgen in een steen.



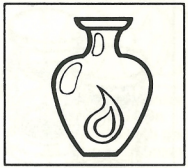
* LEVEN EN BONUS

Je denkt misschien dat het heel simpel is en dat je alleen de sleutel moet zoeken en dan door kunt gaan naar de volgende ronde. Helaas! Zie je het woordje «LIFE» bovenaan het scherm staan? Hier zie je hoeveel levens Dana nog heeft. Het geheime teken zit vol met magische krachten die Dana's leven absorberen. Dana moet dus veel engeltjes bevrijden die hem extra levens en bonussen geven!



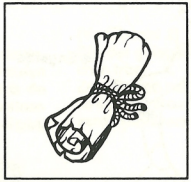
4. MAGISCHE VOORWERPEN

Er zijn 12 verschillende voorwerpen. Sommige zie je direct, terwijl anderen verborgen zijn in stenen. Sommige voorwerpen verschijnen ook weer als je ze hebt weggetoverd. Sommige vijanden dragen ook voorwerpen.

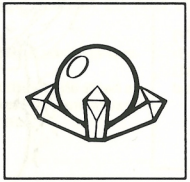


*** Pot van Manda**
In deze pot kun je vuurballen opslaan. In een blauwe gaan de gewone erin de oranje gaan de Super vuurballen.

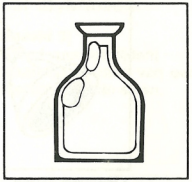
*** Pot van Magadora**
De volgende vuurbal is een Supervuurbal. Je moet er een vijand voor vernietigen.



*** Papier van Lyra**
Door de magische kracht van een oude monnik kun je het papier verlengen zodat Dana meer vuurballen kan dragen. Soms heeft een vijand deze rol papier.

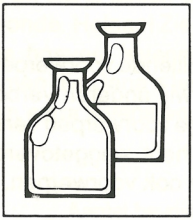


*** Kristal van Rad**
Met een blauw kristal kun je de vuurbal een half blok verder schieten en met een rood kristal,kun je twee blokken verder schieten. Pas op misschien heeft de vijand er ook een!



*** Medicijn van Meltona**
Het medicijn zit in een oranje pot en je kunt het Demonenhoofd enSaramandor er in een klap mee vernietigen!

*** Zandloper van Norm**
Deze zandloper is van de tijdkoopman Norm. Dana krijgt voor de rode 5000 en voor de blauwe 10000 extra levenspunten. Je moet de rode niet pakken als Dana al meer dan 5000 punten heeft.

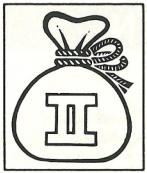


*** Medicijn van Edlem**
Dit grijze medicijn in de fles komt van een heel speciaal kruid dat groeit in de streek Edlem, ergens in het noorden van Lyrac. Een half gevulde fles heeft een dubbele kracht, terwijl een hele fles vijf keer zoveel kracht heeft.

*** Bel van Lyrac**
Met deze bel kun je de engeltjes uit het Engelenland Lyrac roepen.Zodra je 10 engeltjes bevrijd hebt, krijg je een extra Dana. Pas goedop! Misschien is de bel in vijandige handen.

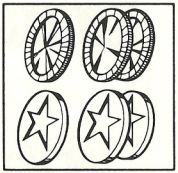
◄ Engeltje

*** Medicijn van Mapros**
Dit is het speciale medicijn van de onsterfelijke held Mapros. Je krijgt daarvoor 1 extra Dana.



*** Schatzakken**
Dana kan 8 verschillende zakken veroveren door zijn vijanden te verslaan. De scores zijn 100, 200, 500, 1000, 2000, 5000, 10000, en 20000.

*** Juwelen**
Er zijn 3 juwelen. De scores zijn 500, 5000 en 50.000.

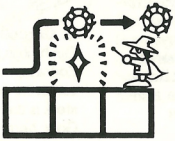


*** Gouden munten en zilveren munten**
Er zijn totaal zes gouden en zilveren munten. De scores zijn 100, 200, 1000, 2000, 10000 en 20000.

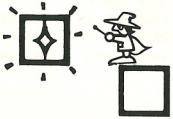
Geheimen 3 SUPER-TECHNIEKEN

Er zijn meer geheime technieken dan in deze gebruiksaanwijzing staan. Je moet toch nog iets kunnen ontdekken, niet? Hieronder volgen een aantal geheime technieken, alleen als je belooft ze niet verder tevertellen.

[Voorbeeld 1]
(Richting van de vuurbal veranderen). Als een vuurbal op de steen voor Dana afkomt, kan Dana de richting veranderen door de steen te laten verdwijnen. De vuurbal gaat nu over Dana heen.



[Voorbeeld 2]
(Verder gelegen stenen verdwijn/verschijn truc)
Zet Dana op het randje van de steen en zo kan hij 1 steen verder een steen laten verdwijnen/verschijnen.



[Voorbeeld 3]
(Brandend vuur bestrijden)
Dana kan op de rand van een in brand staande steen staan.

5. DANA'S VIJANDEN, DE DEMONEN

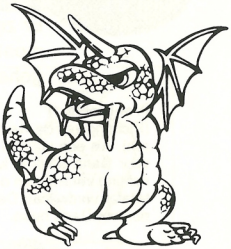
▲ **Spiegel van Camirror**
De spiegel naar de wereld des doods. Sommige demonen komen eruit te voorschijn.

◀ **Demonenhoofd**
Is zonder lichaam uit de dood opgestaan. Als hij een steen raakt stuitert hij terug en verdwijnt hij een tijdje. Demonenhoofden verschijnen achter elkaar uit de spiegel.

◀ **Goblin**
Hij was vroeger de bewaker van het geheime teken en is zo sterk dat hij steen met zijn blote handen kan breken. Hij zit Dana constant achterna. Als je Goblin laat vallen, verdwijnt hij.

◀ **Saramandor**
Saramandor is een gemene vuurspuwer die gemaakt is door een kwademagier. Hij komt naar Dana toe en spuwt dan vuur. Net als Demonenhoofd komt hij uit de spiegel van Camirror.

▲ **Draak**
Een klein, in demon veranderd beestje. Hij besluipt Dana van achter en als deze zich omdraait, spuwt hij vuur.



▲ **Gargoil**
Zijn huid is zo hard als steen. Zodra zijn vijand voor hem is, schiet hij een vuurbal die zo sterk is dat de rotsen breken. Gooi hem neer om hem te vernietigen.

▲ **Spook**
De ziel van iemand is opgestaan uit de dood als spook. Hij beweegt van links naar rechts. Als hij een steen raakt, breekt deze.

▲ **Neul**
Half-spook, half-vleermuis. Beweegt verticaal en houdt Dana in de gaten.

▲ **Paneelmonster**
Een angstaanjagend hoofd van een reus. Schiet achter elkaar vuurballen.

◀ **Electrische bal**
Zijn tweede naam is lichtflits. Beweegt langs de stenen naar Dana voordat deze in de gaten heeft wat er voor gevaarlijks nadert.

◀ **Vlammetjes**
Vlammen van vervloekte olie. Haal de steen onder een vlammetje weg, zodat hij valt.

6. EPILOOG

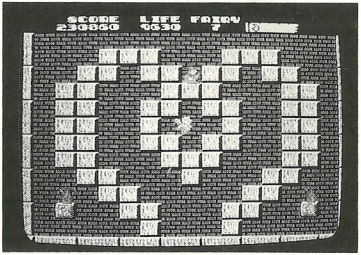
De Geheime tekens zijn vol mysteries. Hieronder volgen er een paar.

Engelenland

Volgens een gerucht is het Engelenland overvallen door demonen en hebben de engeltjes hulp nodig. Zoek en help de Engeltjes.

Mysterie van Solomon's Key

De twee pagina's «Tijds-aspecten» en «Ruimte-aspecten» zijn uit het boek gescheurd en worden vermist. Als ze weer gevonden worden hebben ze grote magische kracht, wat van belang is voor de afloop van het spel. Hopelijk los je veel mysteries op. Onderweg wordt je geholpen door Solomon's Zegel.



De prinses van alle engeltjes

Ergens in het geheime teken zit de dochter van koning Yutra gevangen genomen. Haar naam is Lihita. Een legende zegt dat als zij bevrijd wordt, de hele wereld gevuld wordt met engeltjes. Jij beslist of dat gebeurd. Je weet nu een beetje over de mysterieuze tocht van Dana. Veel Succes!

7. SPEL VERLOOP PUNTEN (S.V.P)

Als het spel afgelopen is of als je het hebt rondgespeeld, krijg je Spel Verloop Punten. Deze punten geven je een precieze en computerberekende indruk hoe je gespeeld hebt. Alleen een puntenscore is uit de tijd. S.V.P geeft je een totaalindruk van mogelijkheden en behaalde punten.

Wat moet ik met Spel Verloop Punten?
Snap jij dit super moderne technische
snufje?

Deze gebruiksaanwijzing geeft je niet alle informatie over Solomon's Key. Je moet zelf ook wat uitvinden. Probeer nieuwe technieken om meer S.V.P te halen. Voor de beste resultaten zul je vaak moeten spelen. We hopen dat het je lukt. Zelfs als je ons belt, zullen we alleen bij hoge uitzondering meer informatie geven. Je moet zoveel mogelijk zelf ontdekken.

MEMO

Thank you for choosing the fun-filled

"SOLOMON'S KEY" game pak

by TECMO,LTD.

Never miss the powerful/exciting titles;

"RYGER"

"STAR FORCE"

(coming soon!)

"NINJA GAIDEN"

Get the hottest hits from TECMO!

10212

TECMO™

© TECMO, LTD. 1990

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan
Imprimé au Japon